
PlayStation
Silent Bomber
サイレントボマー
BANDAI
©BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

SLPS 02334

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応

鋼鉄の戦場、
疾る閃光、
爆破せよ。
そして
終わらない破壊――

このたびはバンダイのプレイステーション専用ソフト「サイレントボマー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお遊びください。

A TABLE OF CONTENTS

SILENTBOMBER MANUAL BOOK



INTRODUCTION

BACKGROUND［時代背景］

先進国の宇宙開発競争というかたちで進められてきた宇宙入植計画もすでに開始から1000年、その範囲の拡大につれ母星・地球との関係は次第に希薄となり、現在は、200以上の入植地の約半数が独自の自治権を獲得している。

A planets union of justice［司法惑星同盟］

幾度かの戦争をくり返した後、地球の覇権を握ったのは国ではなく圧倒的な武力と経済力を持った企業・宗教財閥オルガネラであった。その影響力は大気圏を越え、「宇宙に散らばった人類を管理・統合する」という名目のもと、自治権を持った惑星たちもこの司法惑星同盟の強引な条約を承認させられていった。

The Planet Hornet［惑星ホーネット］

我々の住むここ惑星ホーネットは、数百年前複数の国家によって入植が進められ、その後多くの内紛を乗り越えて融合を果たした共和国家である。
しかし今、司法惑星同盟という未曾有の脅威がこの平和なホーネットに「DANTE」という矛を向けようとしている。

SilentBomber
サイレントボマー

The present condition［現状認識］

司法惑星同盟の突き付けた「一方的な同盟条約」に対し、共和国政府は徹底抗戦を決議。大統領ロバート・メイは司法惑星同盟に対し宣戦を布告し、2000隻の防衛艦艇を集結させて敵を迎え撃とうとしている。

司法惑星同盟は全長200キロという超弩級戦艦DANTEを惑星ホーネットに向け発進、同盟を受け入れなければDANTEの主砲「フェルミオン」でホーネットを惑星ごと壊滅させるという破壊勧告を突きつけてきた。「フェルミオン」の射程距離は約300万キロ、決断の時が迫っている。





OPERATION TOROY

さて、前置きが長くなった、諸君の任務を伝える。
この作戦は、防衛艦隊とは全く別の特殊任務である。
諸君らは、損傷した同盟軍の輸送艦を装いDANTEに接近し、回収まで輸送艦内で待機。
回収後、DANTE内部に侵入し、戦艦中枢施設の破壊工作をおこなう。
実行メンバーは6名、作戦行動中はアンリ・オハラの命令に従うこと。
作戦成功の暁には、諸君の刑期は全て免除させてもらう。
もちろん、作戦遂行後、ホーネットへの帰還が成功したらの話だが…。
ミッションコードは"トロイ作戦"。では、健闘を祈る。
なお、この作戦に支援行動は一切ないと心得ていてほしい。以上。



価値観を失った男——

Jutah Fate
ユタ・フェイト

軍事国家ダラカーンのエリート兵士育成プロジェクトによって創り出されたトランスジェニック（遺伝子操作）出生児。情報収集・破壊工作・要人暗殺、国家の戦闘兵器として育てられ、「破壊」を唯一の存在意義として生きてきた。しかし、軍事国家の崩壊、共和国政府の樹立により、懲役300年の判決を受け刑務所に服役。「国家の為に国民を殺してきた」という事実に直面し、殺人マシーンと罪悪感の間で感情を失くしてしまう。爆破のスペシャリスト。

CONVICT TROOPS PROFILES



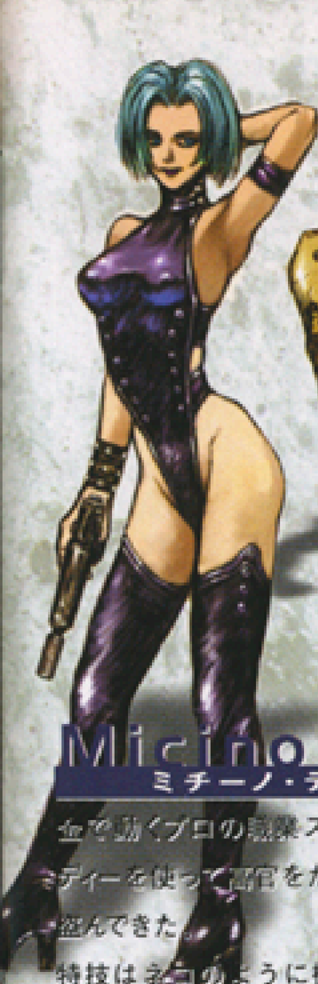
Annri Ohara
アンリ・オハラ

士官学校を主席で卒業したエリート士官。惑星規模で治安を守るホーネット軍に正義を見い出し入隊するが、現実は軍内部も無数の派閥が利権を巡って争う国家間紛争の縮図でしかなかった。

軍より派遣されたトロイ作戦唯一の軍関係者。情報処理技能に優れている。

Benoit Manderubrot
ベノワ・マンデルブロー

7度の革命に参加、その度に違う主義主張・違う名前で革命を翻弄してきた国際的政治犯罪者。革命とは、人間を駒にし、知略と謀略で政府を打ち負かすチェスゲームと考える。データ操作と資金の力を使い、今回の作戦に意図的に割り込んできた。その戦闘能力はユタ以上と言われてもおり、実行部隊中最も謎の多いメンバーである。チェスの名手。





John Loss
ジョン・ロス

少数民族居住地に指定されたヌフ族の民族解放を目指し、政府軍を相手にゲリラ戦を仕掛けた英雄。民族解放を条件にトロイ作戦に志願した。知的で物静かだが、戦闘になると勇猛果敢。鬼神のようなはたらきを見せる。

Micino Tifone
ミチーノ・ディフォーネ

金で動くプロの産業スパイ。グラマラスなボディーを使って高官をたらし込み、機密情報を盗んできた。
特技はネコのように機敏な身のこなしと鋭いカン。



Tim Palmer
ティム・パーマー

作戦部隊最年少のメンバー。あらゆる乗り物に精通し、初めて触った機体でも、数分で操縦をマスターしてしまう。脱獄犯の逃亡を手引きする元「逃がし屋」。
武器も使えるが、特技は逃げ足の速さ。

■モード解説

Operations Room

「サイレントボマー」のディスクをプレイステーション本体に正しくセットし、本体の電源ボタンをONにすると、デモムービーの後タイトル画面が表示される。方向キー（左スティック）上下でモードを選び、○ボタンで決定せよ。



MODE EXPLANATION

DATA LOAD ： 作戦進行中のセーブデータを呼び出し、作戦に復帰することができる。データをセーブしたメモリーカードをプレイステーション本体にセットし、プレイデータを呼び出してゲームを続行せよ。

※メモリーカード差込口1,2に対応しています。



DATA LOAD画面では、右側にクリアしたMISSION番号と要した時間が表示されます。この内容はプレイステーション本体のメモリーカード管理画面のサイレントボマーアイコン選択時にも表示されます。

NEW GAME ： ゲームをはじめからプレイするときにはこれを選択する。

VR ARENA ： トロイ作戦特殊部隊のメンバーや司法惑星同盟軍のキャラクターを使い、1人～2人でのシミュレート対戦がおこなえる。→詳しくはP26参照のこと。

OPTION ： ゲームの様々な設定を変更することができる。

OPTION



コントローラのボタン配置を変更する

KEY CONFIG：コントローラの操作ボタン振り分けを変更することができる。変更する操作を方向キー（左スティック）上下で選び、変更するボタンを押して変更、○,×,△,□、L1,L2,R1,R2ボタンを振り分けることができる。

※ボタンが重複すると終了できません。注意してください。

SOUND：TVのスピーカーにあわせてステレオ／モノラルの設定やBGM、SEの音量調節をおこなうことができる。
方向キー（左スティック）上下で項目を選び、
方向キー（左スティック）左右で設定を変更する。

SCREEN：画面位置の調整をおこなうことができる。
方向キー（左スティック）左右でX（画面左右位置）の数値を、
方向キー（左スティック）上下でY（画面上下位置）の数値を変更する。

VIBRATION：アナログコントローラを使用して作戦に参加している場合、その振動機能のON／OFF設定の変更がおこなえる。

CAPTION：画面の文字情報の表示／非表示の設定変更がおこなえる。

EXIT：OPTIONを終了し、タイトル画面に戻る。

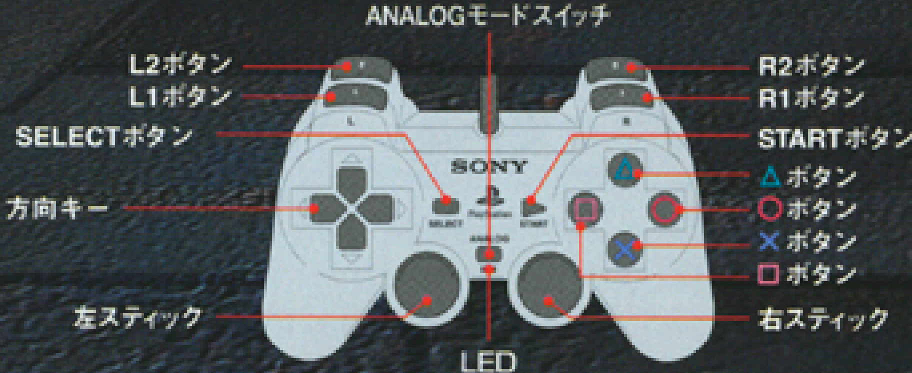
■操作方法

E-Unit Control

作戦は旧軍事政府時代に要塞爆破用として開発された特殊任務兵器・エクスプロージョン・ユニット(以下E-UNIT)を使用しておこなう。以下に基本的な操作方法を明記する。完璧に把握し、作戦に臨むこと。

アナログコントローラ

アナログコントローラには被弾や爆風を感知する振動センサーが設置されている。



コントローラ

移動、項目の選択を方向キーのみでおこなうほかは、アナログコントローラと同じ操作となる。



L1ボタン:マテリアルリキッドの切り替え

L2ボタン:使用しません。

R1ボタン:マテリアルリキッドの切り替え

R2ボタン:使用しません。

方向キー:移動、項目の選択

左スティック:移動、項目の選択
(LED点灯時のみ)

SELECTボタン:使用しません。

STARTボタン:コマンドメニューのオープン

○ボタン:マテリアルリキッドボムの設置

×ボタン:ジャンプ

△ボタン:ボムの起爆

□ボタン:ボムの設置

注意事項

※操作は初期設定時のものです。ボタン操作はタイトル画面およびコマンドメニューのOPTIONにある「KEY CONFIG」でおこなうことができます。

※このソフトはアナログコントローラのアナログモードに対応しており、ANALOGモードスイッチを押すたびにモードが切り替わり、LED点灯時は左スティック及び方向キー、LED消灯時は方向キーでのみの操作となります。

※このソフトはアナログコントローラの振動機能に対応しており、アナログコントローラの振動機能は、LEDの点灯消灯に関わらず、タイトル画面およびコマンドメニューのOPTIONにある「VIBRATION」でおこなうことができます。

■移動方法

Moving Action

移動は方向キー(左スティック)でおこなうが、作戦遂行や攻撃回避の為に特殊なアクションが必要とされる場合がある。特にバーストドライブが諸君のアクションを助けてくれるはずだ。

JUMP

×ボタン

飛び越しや敵の攻撃回避に有効なアクションである。ジャンプ中にもロックオンユニット(P19参照)の展開が可能だ。



CLIMING JUMP

×ボタンで壁面に向けジャンプ後さらに×ボタン

高い障壁をよじ登る際などに有効。ジャンプ後さらに壁を蹴りより高くジャンプするアクションである。



BURST DRIVE

×ボタンの2度押し

緊急回避時に有効な短距離高速移動がおこなえる。

※このボタン操作は初期設定のキー配置に対応しています。



■画面解説

Screen Explanation

常に状況を把握し行動すること。死ぬも生きるも自分しだい、自分の命は自分にしか負えないと心得よ。



選択ウインドウ：
選択中のマテリアルリキッドとその残弾数。

バイタリティゲージ：
ゲージが0になると行動不能、すなわち死を意味する。ヒールアンプルで回復することができる。

シールドレベル：
シールドを装備していれば、被弾時のダメージを緩和することができる。レベルが高いほど防御効果が高い。※1

※1. E-UNITのカスタマイズでレベルを上げることができます。
※2. スタックは最大8個まで、E-UNITのカスタマイズで増やすことができます。

スコア表示：そのミッションで獲得した得点。

ボムゲージ：
現在配置できる個数分表示され、ボムをセットするとセットした個数分だけ色が変化。※2

ターゲット表示：
ターゲットの破壊が目的の任務の場合表示される。
破壊したターゲットの数／全ターゲット数
MISSIONには時間制限のあるものもある。
その際、画面中に表示されたタイムカウンターのカウンターが0になるとゲームオーバーとなるので注意すること。


爆破せよ。
民のため？国のため？否、己がために…
感情を失った戦士は、過去の純粋を取り戻すため、
破壊を繰り返す。


Silent Bomber
サイレントボマー

■実戦テクニック Combat Technique

E-UNITを使用した爆破実戦テクニック。これらを駆使しDANTEを攻略すべし。

PRACTICE

ボムのセットと起爆

SETTING：仕掛けたい場所で□ボタンを押してボムをセット。

BLOW UP：爆破させたいタイミングで△ボタンを押し、起爆。
くれぐれも自分の起爆した爆風に巻き込まれぬよう…。
敵の動きを読み、進路に仕掛けて爆破するのも重要なテクニックである。





EXPERT

スタック(重ね置き)とチェーンセット(連鎖セット)

複数のボムをセットすることができる。ゲーム中に隠されているEチップを集め(P21参照)、カスタマイズにより最大8つまでのスタックやチェーンが可能。初期設定はふたつとなる。

STACK：同じ場所にボムを複数セットし威力を倍増させるテクニック。一度の起爆で同時に爆破できる。堅牢な障害物やターゲットの爆破に有効である。



CHAIN：別々の場所にボムをセットし起爆させるテクニック。セットされたボムは△ボタンを押すと設置した順に起爆する。数多くの敵を一気に爆破する際に有効である。

スタックとチェーンセットを併用した起爆も可能。配置できる数に合わせて有効な攻撃を展開せよ。



SPECIAL

ロックオンユニットによるボムセット

E-UNITに標準装備されたロックオンユニットを使えば、離れた場所からボムをセットすることも可能である。

LOCK ON UNIT：□ボタンを押したままにするとサイトが展開する。このサイトに標的が入るとロックオン。そのまま、□ボタンを離すとその場所にボムをセットすることができる。起爆は同様に△ボタンでおこなう。もちろん□ボタン連続押しでスタックも可能。また、起爆前にさらに別の標的をロックオンし、複数のボムをセットしての爆破も可能である。





※ロックオン中に標的が画面外に出るとロックオンは効果を失います。また、ロックオンの最中にダメージを受けても同様に効果を失います。

※マテリアルリキッドはロックオンできません。

※このボタン操作は初期設定のキー配置に対応しています。

SCORE GUIDE
連続や連鎖で敵や施設を爆破すると高得点が狙える。

■サポートアイテム Support Items

敵や艦内の施設を破壊するとアイテムが出現することがある。これらのアイテムは諸君の作戦行動を大きく支援してくれるアイテムである。取り忘れのないよう注意すること。

OFFENSIVE ITEMS



MATERIAL LIQUID

マテリアルリキッドは特殊な爆破効果が得られるアイテム。マテリアルリキッドは3種類存在し、それぞれに固有の効果がある。マテリアルリキッドを獲得すると、画面左上にその種別と弾数が表示され、複数獲得していればR1またはL1ボタンで使用するマテリアルリキッドの種別を変更することができる。マテリアルリキッドは通常のボムと異なり、○ボタンでセットをおこなう。爆破は通常のボム同様△ボタンでおこなう。

※マテリアルリキッドは通常ボムとの併用が可能、△ボタンで一斉に爆破させることが可能です。
また、通常ボム同様スタックやチェーンセットも可能です。

※マテリアルリキッドはそれぞれ保有できる数に上限があります。それぞれのマテリアルリキッドを上限数まで保有している場合、追加で取得することができません。



NAPALM LIQUID ナパームリキッド



ナパーム粒子の入ったボム。爆破後一定時間その場で燃え続け、侵入した敵や留置した敵にさらにダメージを与える。

※このボタン操作は初期設定のキー配置に対応しています。



GRAVITY LIQUID
グラビティリキッド

超重力粒子の入ったボム。起爆するとミニブラックホールが発生し、周囲の敵を吸い込む。





PARALYSIS LIQUID
パラライズリキッド

荷電粒子の入ったボム。爆発と同時に周囲に放電し、電子機器を一定時間マヒさせる。



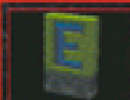
SPECIAL ITEM



DATA CHIP
データチップ

このアイテムを取れば、「VR ARENA」で使えるキャラクターが増える。

TUNE-UP ITEM



E-CHIP
Eチップ

E-UNITにセットすることでE-UNITの能力をアップさせることができる。

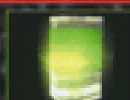
→詳しくはP22参照のこと。

RECOVERY ITEM



HEAL AMPOULE-A
ヒールアンプルA

10%回復します。



HEAL AMPOULE-B
ヒールアンプルB

50%回復します。

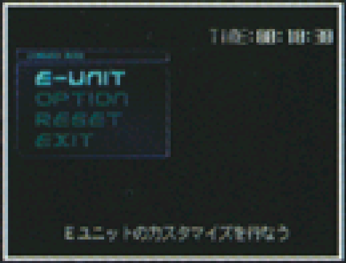
■Eユニット カスタマイズ

E-Unit Customize

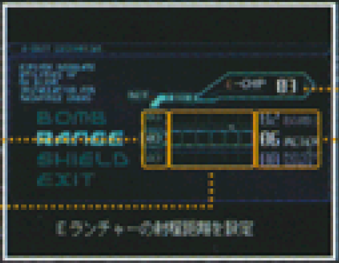
回収したE-CHIPを使ってE-UNITをチューンナップすることができる。DANTE心臓部に向かうにつれ、ミッションは困難なものとなる。E-UNITの性能を向上させ、さらなるミッションに備えよ。

E-UNITのチューンナップはいつでも可能。作戦行動中、STARTボタンを押してあらわれるコマンドメニューの「E-UNIT」でおこなうことができる。

※ミッションクリア時のインターミッション画面(P25参照)の「E-UNIT」項目でも可能。



E-UNIT CUSTOMIZER



次のレベルへのチューンナップに必要なE-CHIPの数

現在のチューンナップレベル

方向キー左右でチューンナップレベルの変更

使用可能なE-CHIPの数

チューンナップの状況

BOMB：同時にセット可能なボムの数設定

RANGE：ロックオンユニットの射程距離設定

SHIELD：防御シールドのレベル設定

EXIT：チューンナップを終了しコマンドメニューに戻る。

戦場で有利に戦うためには、状況に応じたチューンナップが必要となる。一点重視にするかバランス型でいくかは諸君の判断次第である。以下にチューンナップ例を示した。参考にせよ。



BOMB重視

爆弾の個数を重視した戦闘型の設定。装甲の厚い敵との戦闘時に有利。



RANGE重視

ロックオンユニットの性能を最高に生かした設定。飛行型の敵との対戦に有利。



SHIELD重視

防御力を重視した設定。大量の弾をばらまく物量タイプの敵との戦闘に有利。

OTHER COMMAND MENU

OPTION：ゲームの様々な設定を変更することができる。→詳しくはP11参照のこと。

RESET：ゲームを終了し、タイトル画面に戻る。それまでのデータはセーブされない。

EXIT：コマンドメニューを終了し、作戦に復帰する。

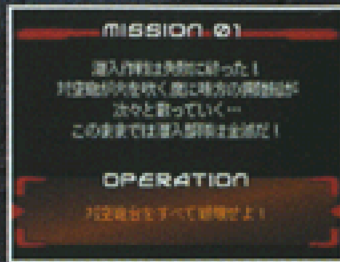
■戦闘開始

It's Showtime

作戦開始、諸君の検討を祈る。

はじめにそのミッションの状況説明と作戦目的の指示がある。

確認後○ボタンで作戦スタートとなる。



ADVICE
作戦中はチームの仲間から随時通信が入る、状況を把握しながら進め。

行動中、破壊すべき施設には「TARGET」マークが表示される。

すべてのターゲットを破壊し、ミッションクリアを目指せ。



ミッションの最終局面では強力な敵が出現することがある。その際、画面には敵のVITALITYゲージも表示される。VITALITYを奪い、ミッションクリアを目指せ。



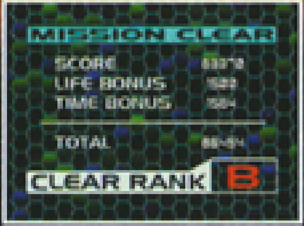


ミッションをクリアすると、退避路までの距離が表示される。

長居は無用だ、退路へ急げ。

※このボタン操作は初期設定のキー配置に対応しています。

MISSION COMPLETE



無事作戦が終了するとミッションクリア画面があらわれ、作戦行動時の諸君の働きも評価される。ランクSを目指せ。

その後、インターミッションが表示される。ここでは、

NEXT MISSION：そのまま次の作戦へ進む。

DATA SAVE：これまでのクリア情報をメモリーカードにセーブする。メモリーカード差込口を選択し、容量に空きがある場合のみセーブが可能。セーブブロックを指定して○ボタンまたは□ボタンで決定せよ。画面右側にクリアした面と所要時間が表示される。

E-UNIT：E-UNITのカスタマイズをおこなう（P22参照）。

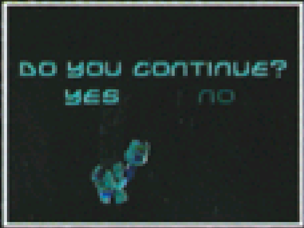
OPTION：ゲームの様々な設定を変更することができる（P11参照）。



※データセーブはインターミッション画面でしかおこなえません。

※DATA SAVE画面では、右側にクリアしたMISSION番号と要した時間が表示されます。この内容はプレイステーション本体のメモリーカード管理画面のサイレントボマーアイコン選択時にも表示されます。メモリーカード管理画面でデータの削除等を確認する際はご注意ください。

MISSION INCOMPLETE



作戦行動の途中でVITALITYが0になると、諸君は行動不能となる。これは通常死を意味するが、諸君らが再度作戦への復帰を願えば、特別な措置で復帰も可能である。作戦失敗後あらわれるコンティニュー画面で「YES」を選べば、同じ場所から作戦に復帰することができる。「NO」選べばそこでリタイア、タイトル画面に戻る。

VR Arena

■アリーナ対戦

トロイ作戦特殊部隊のメンバーや司法惑星同盟のキャラクターを使い、闘技場でのシミュレート対戦がおこなえる。
アリーナモードを始めるためには、通常ゲームのセーブデータが必要。
タイトル画面で「VR ARENA」を選び、○ボタンで決定するとデータロード画面になる。そこでデータをロードすることでアリーナモードスタート。コンピュータと対戦するか、2Pで対戦するかを選択後、キャラクターセレクト画面になる。
最初にセレクトできるキャラクターはユタだけだが、ステージの各所でデータチップを入手したり、特定の条件を満たすことで使えるキャラクターが増えていく。







LIFE：相手のゲージを0にすれば勝利となる。

SHIELD：L1およびR1ボタンで防御シールドを展開することができる。展開するとゲージが減り、解除すると徐々に回復する。

BOMB CONDITION：スタック可能ボム数とセット状況をあらわす。セットで色が変化、爆破で元に戻る。E-UNITを使用するキャラクターにだけ表示さる。

※アリーナモードではキー配置の変更をおこなうことはできません。

高得点獲得テクニック

敵はすべて固定の点数を持っており、破壊するとその点数を得ることができる。

スコアコンボ



一定時間内に敵を連続して破壊すると、コンボボーナスが加算され、高得点を得ることができる。ふたつめを破壊するとその点数が2倍に、3つめを破壊するとその点数は3倍に、最高10個めまでコンボボーナスが加算され、10個めは10倍となる。

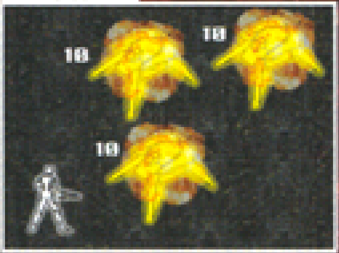
連続せずに、点数10の敵3体をひとつずつ破壊した場合、
点数は10＋10＋10＝30点となるが、
点数10の敵3体を連続して破壊した場合、
点数は10＋(10×2)＋(10×3)＝60点となる。

※複数まとめて破壊してもコンボボーナスが加算されます。

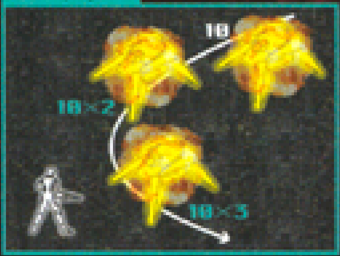
スペシャルテクニック

固定点数の大きな敵を最後に破壊するようにボムをつなげると、さらに高得点が狙える。憶えておきたいテクニックである。固定点数の大きな敵は破壊するのに多数のボムを使う、あらかじめある程度のダメージを与えておく必要がある。

単体



コンボ



スペシャル



BOMB AREA

ボムの効果範囲について

セットしたボムには効果範囲があり、ボムをセットするとその範囲が画面内に表示される(一番大きく広がったエリアが効果範囲)。ボムはこの範囲内のものを爆破する。スタックすると効果範囲も広がる。戦闘を効率良くおこなうには、この範囲内に敵やターゲットが入るようにボムをセットしたり、また、この範囲内に敵を誘い込む必要がある。



MISSION 1

四脚の対空兵器は一定ダメージを受けると特殊なシールドを展開する。シールド展開中は無敵状態となり、また、シールドに接触するとダメージを受ける。シールドが消えたタイミングを見計らって攻撃を加えよ。



t File

MISSION 2



ハードシェル3人組の俊敏な動きを攻略するにはマテリアルリキッドが必須である。中でも、PARALYSIS LIQUIDが有効と考えられる。麻痺弾の力で敵の動きを止め、その間にボムのスタックで攻撃を加えよ。

また、大型砲台は通常シールドに守られているが、ビーム発射時にシールドが解ける。その瞬間を逃さず爆破せよ。

MISSION 4



ここに登場するハードシェルは攻撃パターンが多彩、攻略にはタイプ別にパターンを変える必要がある。例えば、銃を撃ちながら接近するハードシェルにはロックオンユニットを使って素早くロックオン可能だが、なかにはロックオンが効かないタイプも存在する。彼らに対してはマテリアルリキッドもしくは床にセットしたボムを使用してダメージを与えなくてはならない。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。